Тенеплёт

Вариант архетипа плута

Черный шарф, спадающий с шеи на спину, укутывает человека, одетого в тёмную кожу, который, выискивая что-то, прячется на тускло освещённой дорожке, усыпанной мусором. Он украдкой оглядывается на яркий свет, а его острые тёмные глаза шпионят за источником: кабинет местного лорда на втором этаже особняка, темные занавески, главным образом оттянутые. С тихим шипящим звуком человек мгновенно исчезает, оставляя пустой переулок, и оказывается внутри кабинета, обойдя тщательно продуманную охрану лорда.

Древние дварфские каменные ворота стоят на границе их подземных владений, могущественные, но уже раскрошившиеся от времени, неспособные держать в страхе силы, для защиты от которых были построены. К счастью, дварф в простой черной тунике служит той же цели, прислонившись к щебню, он следит за редкими путешественниками, выискивая любые признаки опасности. Его молодые дварфские глаза увидели раба свежевателя разума, нёсшего подозрительный ранец. Напрягшись, дварф подмечает юношу, и начинает небрежно следовать на расстоянии от него, задаваясь вопросом, куда приведёт его этот странный ранец.

Веселая человеческая девочка с корзиной цветов в руке, с обезоруживающим очарованием приветствует гвардейца, прислонившегося к городской стене. Страж благодарно улыбается и отпирает городские ворота, поворачивает большую створку, открывая взору огромный, красочный рынок, полный разноцветных знамён и тканей, украшающих каждую стену и поверхность. Девочка входит в город, смешивается с праздно шатающейся толпой, обступившей торговцев, прежде чем внезапно выхватить кинжал из своей корзины и безжалостно распотрошить проходящего мимо дворянина. Она бежит к стене в стремительном спринте и подпрыгивает на невероятную высоту. Когда она перебралась через стену, магическая маскировка исчезла с ее лица, затянутая в ближайшую тень, раскрывая лицо проворной женщины дроу, и её первую настоящую улыбку за весь день.

Управление энергией теневого плетения является опасной вещью, требующей либо осторожного понимания ее магических нюансов, либо готовности пожертвовать чем угодно для того, чтобы овладеть ею. Как тенеплёт вы выбрали последний вариант, и получили свои силы в искусстве теневого плетения, пожертвовав небольшую части своей души миру теней, этим миром может быть Царство Теней, Отрицательный План, Эфирный план или любые более темные преисподни или искаженные области, такие как Тартар или Баровия. Будучи отделённой от вас, пропавшая часть вашей души действует как канал, который позволяет темной энергии, присущей тому миру, наполнять вас магией тени.

Как правило тенеплёты начинают свой путь в гильдиях ассасинов, в чьих традициях и культах содержатся основы темных обрядов, которые и позволили тенеплётам обрести свои способности. Цели этих организаций могут быть благородными или зловещими, и вы можете создать теневую организацию своего персонажа вместе с вашим Мастером, или совершить броски по таблице Теневые Организации. Существует множество таких групп, каждая со своими собственными целями и причинами использовать свои теневые силы.

Использование Заклинаний

Когда вы достигаете 3 уровня, вы получаете способность накладывать заклинания. См. в главе 10 *Книги Игрока* общие правила магии.

Заговоры. Вы знаете любые три из следующих заговоров: *защита от оружия [blade ward], леденящее прикосновение [chill touch], власть над огнём* (*Элементальное Зло. Путеводитель игрока,* стр. 18) *[control flames], волшебная рука [mage hand], сообщение [message], малая илюзия [minor illusion], вспышка мечей (Путеводитель Приключенца по Побережью Меча,* стр. 143*) [sword burst], чудотворство [thaumaturgy]* или *меткий удар [true strike].* Вы узнаёте ещё один заговор на 10 уровне, как показано в таблице Использование заклинаний Тенеплёта.

Ячейки заклинаний. В приведённой ниже таблице показано, сколько у вас есть ячеек для

Использование заклинаний Тенеплёта

Уровень плута	Известные заговоры	Известные заклинания	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний			
			1	2	3	4
3	3	3	2	—	—	—
4	3	4	3	—	—	—
5	3	4	3	—	—	—
6	3	4	3	—	—	—
7	3	5	4	2	—	—
8	3	6	4	2	—	—
9	3	6	4	2	—	—
10	4	7	4	3	—	—
11	4	8	4	3	—	—
12	4	8	4	3	—	—
13	4	9	4	3	2	—
14	4	10	4	3	2	—
15	4	10	4	3	2	—
16	4	11	4	3	3	—
17	4	11	4	3	3	—
18	4	11	4	3	3	—
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

Теневые Организации

к10	Первое слово	Второе слово	Тайные планы
1	Кровавый (ая/ые)	Клинок	Убивать последователей конкретного мировоззрения
2	Малиновый (ая/ые)	Пещера	Получение денег или славы
3	Изумрудный (ая/ые)	Поглотитель	Внушать страх перед определённым богом
4	Вечный (ая/ые)	Глаз	Сбор тайн
5	Туманный (ая/ые)	Длань	Завоевание непреступных целей
6	Обсидиановый (ая/ые)	Охотник	Устранение конкурирующей организации
7	Призрачный (ая/ые)	Весы	Сдерживание опасных артефактов
8	Сумеречный (ая/ые)	Призрак	Подготовка к заключительному ритуалу
9	Бархатный (ая/ые)	Пустота	Убийство определенного бога
10	Ядовитый (ая/ые)	Путник	Совершите бросок дважды, оба варианта верны

сотворения заклинаний 1 уровня и выше. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потрать ячейку заклинаний с уровнем не ниже уровня заклинания. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Известные заклинания первого и более высоких уровней. Когда Вы изучаете дополнительные заклинания на уровнях, указанных в столбце Известные заклинания таблицы Использование заклинаний Тенеплёта, вы можете выбрать любые заклинания из списка Заклинаний Тенеплёта, того уровня, ячейка которого вам доступна. Любые заклинания, доступ к которым вам предоставляет этот класс, считаются всегда подготовленными.

Заклинания Тенеплёта

Уровень заклинания	Заклинания
1	*маскировка [disguise self], диссонирующий шёпот [dissonant whispers], невидимое письмо [illusory script], прыжок [jump], безмолвный образ [silent image], усыпление [sleep], невидимый слуга [unseen servant]*
2	*глухота/слепота [blindness/deafness], размытый образ [blur], облако кинжалов [cloud of daggers], тьма [darkness], отражения [mirror image], тишина [silence]*
3	*мерцание [blink], ужас [fear], образ [major image], призрачный скакун [phantom steed], духовные стражи [spirit guardians]*
4	*воображаемый убийца [phantasmal killer], изгнание [banishment], усыхание [blight], Эвардовы чёрные щупальца [Evard's black tentacles]*

Базовая характеристика заклинаний. Харизма это ваша базовая характеристика при накладывании заклинаний тенеплёта, вследствие силы воли, требуемой чтобы вытягивать теневую энергию через ваше тело. Вы используете свою Харизму всякий раз, когда заклинание обращается к вашей базовой характеристике. Кроме того, вы используете свой модификатор Харизмы, устанавливая сложность спасброска для накладываемых вами заклинаний тенеплёта и когда совершаете броски атак заклинаний.

Сл спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор броска атаки = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Душа в Тени. Вы получаете свою магию, отдавая небольшую часть вашей души тёмному миру, наполненному энергией тени, и она даёт вам магию, которой вы владеете. Иллюзии, которые вы создаете, либо переплетены с тенями, либо являются полностью состоящими из теней. Любые невидимые слуги или духовные стражи, которых вы создаете, невидимы, но отбрасывают ужасные, чудовищные тени, а стражи могут наносить только некротический урон.

Саван Теней

Используя зияющую тьму в вашей душе, вы можете тонко манипулировать жизненными силами противника, благодаря энергии смерти, подпитывающей вашу силу, приводя их к смерти. Одним движением вы можете сорвать этот саван, вырывая часть жизненной силы вашего врага.

Начиная с 3 уровня, вы получаете тёмное зрение дальностью 30 футов, или увеличиваете расстояние имеющегося у вас тёмного зрения на 30 футов.

Кроме того, вы можете бонусным действием накинуть невидимый саван на одно существо, которое вы можете видеть в пределах 120 футов от вас. Этот саван существует в течение часа, и в это время вы всегда знаете общее направление и примерное эмоциональное состояние (удивление, злость, радость, испуг и т.д.) существа под вашим саваном, при условии, что вы оба находитесь на одном и том же плане. Вы можете накинуть только один саван одновременно, и набрасывание нового савана на существо удаляет накинутый ранее саван.

Когда вы нападаете на существо под своим саваном, вы можете решить потратить ячейку заклинания и сорвать саван с существа прежде, чем сделать бросок атаки. Если вы делаете это, независимо от того, попали вы или промахнулись, цель получает 1к6 некротического урона за каждый уровень используемой ячейки заклинания, до максимального урона в 4к6. Вы не можете сорвать саван в тот же раунд, в который вы накинули его, и при этом вы не можете накинуть саван в тот же раунд, в который вы его сорвали.

Хождение Сквозь Мрак

Все потоки тьмы исходят из тёмного мира, с которым вы связаны, а таким образом и вся тьма связана. Знание этого простого факта вместе с вашей теневой силой позволяет вам перепрыгивать между тенями, даже отбрасываемыми вашими врагами.

Начиная с 9 уровня, вы можете бонусным действием телепортироваться на 30 футов и появиться либо в области тусклого света, либо в темноте, или непосредственно рядом с существом, в пространстве, занятом его тенью. Ваш мастер определяет, куда падает тень существа. В весьма редких случаях (таких как на рассвете или при нахождении на плане Положительной энергии), у существа может не быть тени, и эта способность не может использоваться. Если существо находится под эффектом вашего савана, вы можете использовать эту способность, чтобы телепортировать к любой точке возле него, пока оно в пределах дальности.

Если Вы нападаете на существо в тот же ход, когдв вы использовали эту способность, ваша атака против этого существа совершается с преимуществом. Эта способность не может использоваться снова, пока вы не завершите короткий или продолжительный отдых, или пока хиты врага под вашим саваном не уменьшатся до 0.

Сердце Тьмы

Темная сила горит внутри вас, требуя жизненную силу ваших противников, а ее дикий и необузданный голод явно виден вашим противникам.

На 13 уровне вы получаете преимущество при проверках Харизмы (Запугивание) против существ под вашим саваном.

Кроме того, когда хиты врага под вашим саваном уменьшаются до 0, вы узнаёте все последние сожаления или пожелания, которые оно имело.

Чёрная Агония

У вас сформировались отношения с тенью внутри вас, и вы можете использовать ее достаточно деликатно, чтобы благодаря ей снабдить ваше оружие рядом бритвенно-острых эбонитовых шипов, готовых распространится при ударе и мучительно разтерзать ваших врагов изнутри.

На 17 уровне, когда вы успешно нанесли скрытую атаку по врагу под вашим саваном, вы можете выбрать совершить свой бросок атаки костью к12 вместо к6. Эта способность не может быть использована снова, пока вы не завершите короткий или продолжительный отдых.

Перевод: FtZ, для Dungeons_ru

Credits:

Photoshop & design by /u/the_singular_anyone

Visit **Walrock Homebrew** for more!
http://walrock-homebrew.blogspot.com

Art by John Avon, Dnys Tsiperko, Julius (exanju), Alyn Spiller, Igor Kieryluk, Milivoj Ćeran, and Andreas Rocha

Thanks to the kind folks of reddit and tumblr, to /u/Smyris for their resource pack, and to /u/skybug12 for their Photoshop guide!